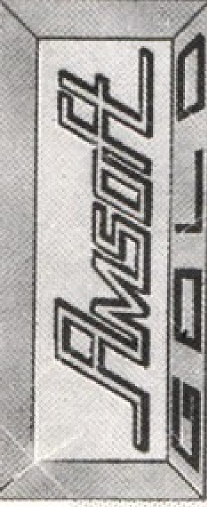


STRANGELOOP +

AMSOFT presents STRANGELOOP+ one of a new generation of software products. As a massive arcade adventure STRANGELOOP+ we believe, presents one of the most challenging games yet to be seen on the market. The game is designed not only to give hours of entertainment but days and weeks as well. To make life easy it comes with a **GAME SAVE** facility so that you may go back to playing it at the exact point you left off. Your mission is to regain control of a **ROBOT FACTORY,** situated at the edge of a distant solar system. **ROBOTS** automatically manufactured here carry out all the work and drudgery of every day life on **EARTH** – that is, up until now! The factory has been **INVADED** by powerful alien forces re-programming the robots to **DESTROY EARTH.** Your sole mission is to regain control of the factory. No maps of it exist, indeed it is one hundred years since man last set foot in it. All you know is the environment is **DESPERATELY HOSTILE,** suited only to **INDESTRUCTIBLE ROBOTS,** soaring temperatures, no oxygen, zero gravity and razor sharp industrial waste. 280 **ROOMS** lie between you and the **CONTROL CENTRE,** many of these rooms have been designed to be **IMPENETRABLE** and now for the first time you alone must try and break these defences on your **HEROIC MISSION TO SAVE THE HUMAN RACE.**

All you have is your 10th generation space-suit and your laser gun to keep you alive, as your stumble ever onwards seeking the **CONTROL ROOM.** You begin to wonder why you ever accepted this mission... quit, and **EARTH IS DOOMED,** continue, and...

THE SCREEN SHOWS:

- which room you are in (large picture).
- the layout of rooms around you, including entrances and exits (5 x 5 map)
- your **LEAKS** i.e. how many leaks your suit has ,
- your **PATCHES** i.e. how many patches you are carrying to mend your suit,
- your **CHARGE** i.e. how many laser charges you have.
- your **POCKET** i.e. which objects you are carrying,
- your fuel status, ● your oxygen status,
- lives left, ● Control Room compass.

LOADING

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disc and type: RUN "DISC" and press ENTER. The program will now load and run. DO NOT SWITCH SYSTEM ON OR OFF WITH DISC INSERTED INTO DISC DRIVE OR DAMAGE TO DISC WILL RESULT.

LIVES

You shart the game with **8** lives. At the beginning of the game, and after you lose a life, a teleporter appears on the screen. Just move the teleporter to the position on the screen where you wish to start, then press the joystick button.

PAUSE, SAVE, LOAD

If you press **P** you will pause the game, perhaps to make a cup of coffee in the early hours! Press **R** to **RESTART.**

It will also give you several options. **SAVE** will allow you to save on disc all the relevant information about where you are, what you are carrying and what you have done. You will need a blank disc inserted into the disc drive, then follow the instructions that appear on the screen. To **LOAD** this information at a later date, load up Strangeloop+ as normal, press **P** to access these options, insert your disc containing the saved data, press **L** and follow the instructions which appear on the screen.

GAME PLAYING

JET CYCLE

Abandoned in the factory is an old jet cycle. This will help you enormously in your travels. It is, however, rather thirsty on fuel so you will need to keep your eye on the fuel gauge and keep picking up the fuel cannisters which have been left lying around.

YOUR SPACESUIT

Because there is no oxygen in this factory you depend upon your oxygen supply for your life support. Unfortunately, though, the flying swarf in the factory is razor-sharp and will puncture your suit if you come into contact with it. The number of leaks you sustain will determine the amount of oxygen you are losing through your space suit. You can however repair your suit by picking up the patches contained in the First Aid packs which are lying around, and top up your oxygen supply with the oxygen tanks you will find.

A tip to note is that you can only carry a maximum of **99** patches, thus if you have no leaks and are carrying **99** patches do not pick up another one as you will merely destroy it.

You may carry up to a maximum of **225** laser charges, these can be used to clear a way through most of the swarf and aliens, but be careful as there is only a limited amount of ammunition which has been left at the factory.

OBJECTS AND POCKET

To pick an object up simply walk into it. As you pick up an object a graphic representation of it will appear in the "pocket" sector on the screen.

In order to use an object press the space bar, then place the cursor (a red square in the top left hand corner of the pocket section) over the object using the joystick. Press the button to use the object or press the space bar to resume normal control. If you have successfully used an object, you will hear a sound effect from the computer.

At times you may wish to give an object you are carrying to one of the robots or aliens you might meet. To do this you must move over the character you wish to give the object to and then use the object in the normal way.

CONTROL ROOM COMPASS

This will always point in the direction of the control room to give you a bearing wherever you are in the factory.

FIRING

If you kill **ALL** the swarf in one room then they will not reappear in that room.

MAP

This 5 x 5 map shows the rooms surrounding the one you are in. This will help you to plan your route. You are always shown as the central grey square. Red squares indicate that Megaswarf is present in that room! A pink square indicates your final destination – the Control Room. Other types of squares are for you to decipher!

PROGRAMMED BY GANG OF FIVE
DEVELOPED FROM AN ORIGINAL IDEA
BY CHARLES GOODWIN.

AMSOFT vous présente STRANGELOOP+, une nouvelle généation de logiciels. STRANGELOOP+ est un immense jeu d'aventure et un des plus stimulants se trouvant sur le marché. Ce jeu vous apportera des mois de distraction. Vous pouvez SAUVEGARDER, ce qui vous facilitera la tâche et vous permettra de reprendre le jeu à la position où vous l'avez abandonné. Votre mission est de regagner contrôle d'une USINE DE ROBOTS, située au bord d'un système solaire lointain. Les ROBOTS fabriqués automatiquement ici exécutent le travail et les corvées journalières de la TERRE – tout du moins, c'était le cas jusqu'à présent! L'usine vient d'être envahie par des forces puissantes venues d'ailleurs et qui sont entrain de reprogrammer les robots pour DETRUIRE LA TERRE. Votre mission consiste à regagner contrôle de l'usine. Il n'existe aucun plan, en fait il y a plus de cent ans depuis la dernière visite d'un être humain. La seule chose que vous savez est que l'endroit vous est TRES HOSTILE, et que les robots sont INDESTRUCTIBLES, la température est très élevée, il n'y a pas d'oxigène, aucune pesanteur et les débris industriels sont très dangereux. Il y a 280 SALLES entre vous et le POSTE DE CONTROLE, plusieurs de ces salles sont parait-il, IMPENETRABLES, et vous seul pouvez essayer de pénétrer et de détruire ces défences afin de SAUVER LA RACE HUMAINE.

Pour vous protéger pendant votre recherche du POSTE DE CONTROLE, vous n'aurez que votre scaphandre de cosmonaute et votre pistolet à laser. Vous devez commencer à vous demander pourquoi vous avez accepté cette mission . . . si

vous abandonnez la TERRE EST PERDUE, mais continuez et...

CE QUE L'ECRAN AFFICHE:

- la salle où vous vous trouvez (la grande image)
- la disposition des salles autour de vous, y compris les entrées et sorties (plan 5 x 5)
- vos CREVAISONS, c'est-à-dire les fuites de votre scaphandre
- vos RUSTINES, c'est-à-dire le nombre de RUSTINES que vous possédez pour réparer votre scaphandre
- votre POCHE, montrant les objets que vous transportez
- vos RECHARGES, c'est-à-dire le nombre de RECHARGE de LASER qu'il vous RESTE
- votre niveau de carburant
- votre niveau d'oxigène
- le nombre de vies restantes
- le compas du poste de contrôle

LES VIES

Vous avez 8 vies en début de jeu. Au départ, et après avoir perdu une vie, un téléporteur apparaît sur l'écran. Déplacez le téléporteur à l'endroit où vous désirez commencer, puis appuyez sur le bouton du joystick.

LA PAUSE, LA SAUVEGARDE, LE CHARGEMENT

Appuyez sur P pour une pause durant le jeu, pour une tasse de café, par exemple, vers 4 heures du matin! Appuyez sur R pour REPRENDRE.

Vous avez aussi plusieurs options. SAVE (la

sauvegarde) vous permettra de sauvegarder sur disquette toutes les importantes informations, c'est-à-dire, où vous vous trouvez, ce que vous transportez et ce que vous avez fait. Vous devez insérez une disquette vierge dans le lecteur et suivre les instructions affichées sur l'écran. Pour CHARGER ces informations, plus tard, charger Strangeloop, ensuite appuyez sur P pour avoir accés à ces options, insérez la disquette contenant les informations sauvegardées, appuyez sur L et suivez les instructions se trouvant sur l'écran.

LE JEU

LE CYCLOMOTEUR A REACTION

Il y a un vieux cyclomoteur à réaction, abandonné dans l'usine. Il vous aidera énormément pendant votre voyage. Cependant, il demande beaucoup de carburant, vous devrez donc surveiller constamment la jauge et ramasser autant de bidons de carburant que possible.

VOTRE SCAPHANDRE DE COSMONAUTE

Comme il n'y a pas d'oxigène dans cette usine, vous êtes entièrement dépendant de votre réserve. Malheureusement, les flocons qui volent dans l'usine sont comme des lames de rasoir et créveront votre scaphandre si vous vous en approchez. Plus votre scaphandre a de crevaisons, plus vous perdrez d'oxigène. Vous pouvez, cependant, réparez votre scaphandre en ramassant les rustines se trouvant dans les trousses de premiers secours parsemées un peu

partout, et vous réapprovissionnez en oxigène quand vous trouverez les réservoirs.

Notez que vous ne pouvez transporter que 99 rustines, donc si vous n'avez aucunes crevaisons et êtes en possession de 99 rustines, n'essayez pas d'en ramasser une autre où vous la détruirez.

Vous pouvez transporter un total de 225 recharges de laser, que vous pourrez utiliser pour créer un passage à travers les flocons et les marsiens mais faîtes attention car il y a très peu de munitions restées dans l'usine.

LES OBJETS ET LA POCHE

Pour ramasser un objet, avancez sur lui, tout simplement. Un graphique de l'objet ramassé apparaîtra dans le coin "poche" de l'écran.

Pour utiliser un objet, appuyez sur la barre-espace, puis placez le curseur (le carré rouge en haut à gauche de la poche) sur l'objet, à l'aide du joystick. Appuyez sur le bouton pour vous servir de l'objet et appuyez à nouveau sur la barre-espace pour reprendre le contrôle habituel. Si vous avez utilisé l'objet avec succès, vous entendrez un effet de son venu de l'ordinateur.

Si parfois vous dèsirez donner un des objets, que vous transportez, à un robot ou un marsien, vous devrez déplacer le personnage qui recevra l'objet, puis utilisez l'objet normalement.

LE COMPAS DU POSTE DE CONTROLE

Il sera toujours dirigé vers le poste de contrôle pour vous donner un relèvement, où que vous vous trouviez dans l'usine.

LE TIR

Si vous détruisez tous les flocons se trouvant dans une salle, ils ne réapparaîtront pas.

LE PLAN

Ce plan 5 x 5 montre les salles entourant celle où vous vous trouvez. Ceci vous aidera à planifier votre parcours. Vous êtes toujours représenter par le carré central gris. Le carré rouge indique qu'un gros flocon se trouve dans la salle! Un carré rose indique votre dernière destination, le poste de contrôle. Les autres types de carré sont à vous de dechiffrer!

PROGRAMME PAR LE GANG DES CINQ IDEE ORIGINALE DE CHARLES GOODWIN